

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan operasional penelitian pada ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMK Negeri 1 Sumedang dengan penerapan model pembelajaran TGFU melalui permainan Futsal.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sumedang. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Latar belakang dan karakter siswa lebih mudah dipahami sehingga memudahkan untuk mengidentifikasi siswa dan memudahkan untuk memantau perkembangan siswa dan mencari data,
- b. Kondisi pihak tenaga pendidik yang bisa mendukung adanya kegiatan pendidikan tindakan kelas,
- c. Pada sekolah ini pernah melakukan pembelajaran futsal namun hasil belajar permainan futsal kurang maksimal,
- d. Sebagai guru pendidikan jasmani bertanggung jawab untuk meningkatkan keterampilan siswa dan melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Sumedang yang beralamat di jalan mayor abdulrakman no.209, kabupaten sumedang.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI – listrik 1 di SMK Negeri 1 Sumedang yang berjumlah 40 orang siswa.

C. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada awal tahun pelajaran 2016. Waktu penelitian digambarkan seperti tabel (3.1) berikut :

Tabel 3.1
Tahapan dan Garis – Garis Besar Kegiatan Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
1.	Penyusunan Prososal Skripsi													
2.	Bimbingan Proposal Skripsi													
3.	Seminar Proposal Skripsi													
4.	Surat Keputusan Judul Skripsi													
5.	Bab I (Pendahuluan)													
6.	Bab II (Kajian Pustaka, Kerangka Berfikir dan Hipotesis Tindakan)													
7.	Bab III (Metodologi penelitian)													
8.	Observasi													
9.	Bab IV (Hasil Pengolahan dan Analisis Data)													
10.	Bab V (Kesimpulan dan saran)													
11.	Prasidang Skripsi													

melalui peningkatan mutu proses dan mutu hasil pembelajaran, sedangkan efisiensi pendidikan diwujudkan melalui usaha terintegrasi antar pelaku pendidikan dengan ahli atau pakar, antar lembaga yang bertanggung jawab, atau bahkan antara pelaku pendidikan dengan lembaga pendidikan dengan lembaga atau pihak lain. Tujuan lain yang tidak kalah pentingnya adalah tujuan penyerta yang akhir – akhir ini menjadi tuntutan aktual yang harus segera diimplementasikan, yaitu menumbuhkan budaya meneliti dikalangan guru agar lebih proaktif mencari dan menemukan pemecahan terhadap masalah – masalah pembelajaran.

Hidayat (2011, hlm. 7) pelaksanaan penelitian tindakan kelas akan memiliki banyak manfaat untuk para guru dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Manfaat – manfaat tersebut antara lain :

- (1) Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk mampu memecahkan masalah – masalah pembelajaran yang muncul.
- (2) Melatih guru untuk lebih kreatif didalam mengembangkan kurikulum ditingkat sekolah dan kelas.
- (3) Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru.
- (4) Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan berarti para guru makin diberdayakan mengambil prakarsa profesional yang semakin mandiri, percaya diri, dan makin berani mengambil resiko dalam mencobakan hal – hal baru atau melakukan inovasi yang diduga akan memberikan perbaikan dan peningkatan. Dengan demikian, pengetahuan yang dibangunnya dari pengalaman semakin banyak dan menjadi suatu teori, yaitu teori tentang praktek.

Keempat manfaat tersebut diatas bersifat praktis, sementara secara teoritis manfaat penelitian tindakan kelas adalah membantu guru menghasilkan pengetahuan yang sahih dan relevan bagi kelasnya untuk memperbaiki pembelajaran dalam jangka pendek. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas

bersifat kolaboratif dan guru menjadi peneliti utama. Kolaborasi dapat dilakukan antara guru dan siswanya dalam suatu satuan kerjasama dengan perspektif berbeda. Misalnya, bagi guru demi peningkatan mutu profesionalismenya dan bagi siswa peningkatan prestasi belajarnya. penelitian tindakan kelas dari tahap awal sampai tahap akhir (Hidayat 2011, hlm. 10).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk memperdalam pemahaman terhadap tindakan selama proses pembelajaran, serta untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan yang masih terjadi dalam proses pembelajaran tersebut. Jika perbaikan pembelajaran dilakukan secara terus menerus diyakini sepenuhnya bahwa kemampuan guru dalam mengajar akan terus meningkat dan lebih baik.

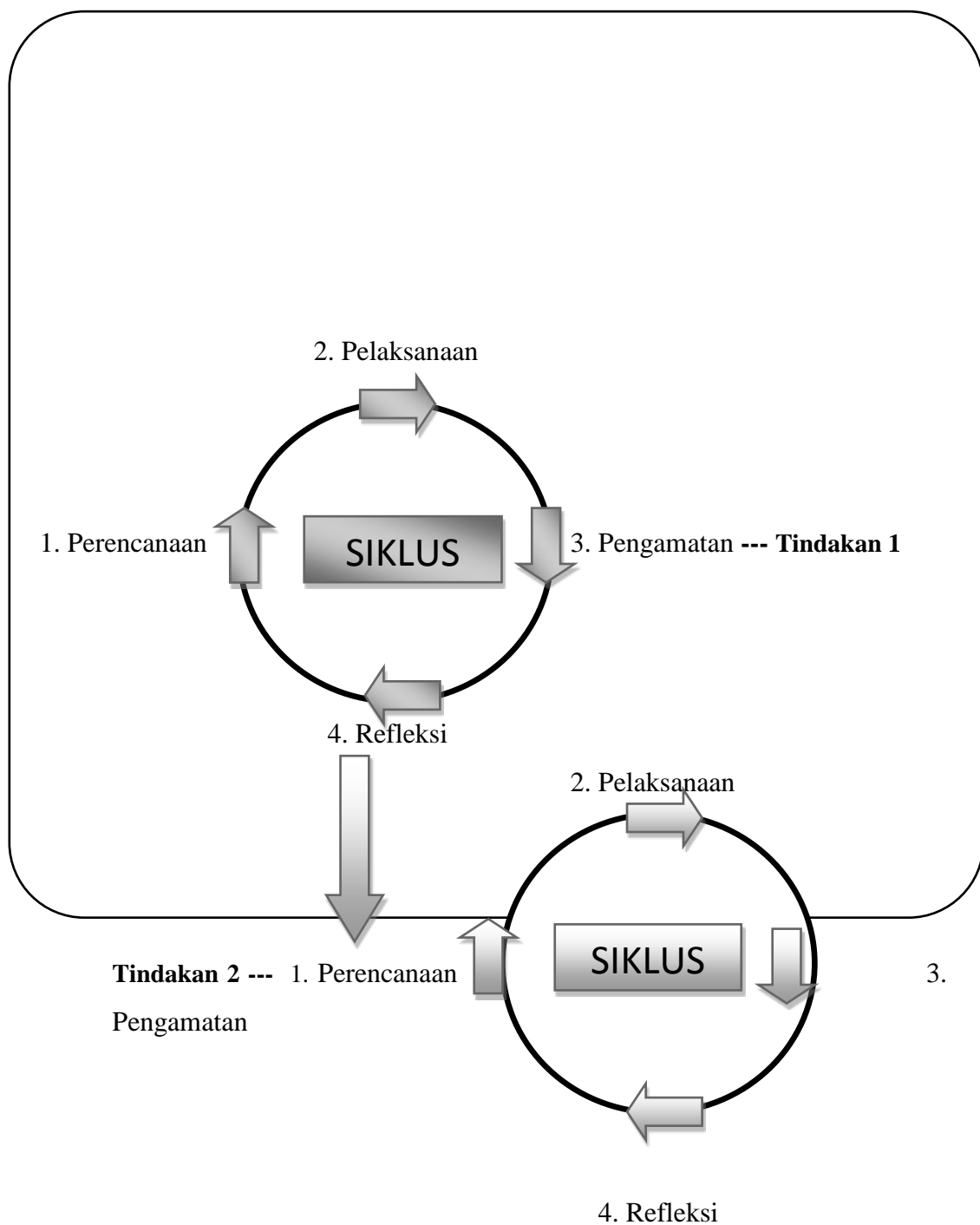
F. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, menurut Arikunto (2009, hlm. 131) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 komponen pokok yaitu : a) perencanaan atau *planning*, b) tindakan atau *acting*, c) pengamatan atau *observing*, d) refleksi atau *reflection*”. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk proses pengkajian berdaur (*cyclical*) yang dinyatakan dalam bentuk spiral yang melukiskan siklus demi siklus secara terus menerus, secara tetap dan berulang. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari refleksi muncul permasalahan yang perlu mendapat perhatian sehingga perlu dilakukan siklus berulang sampai permasalahan tersebut bisa teratasi. Sejalan dengan itu Hidayat (2011, hlm. 37) menyebutkan prosedur penelitian tindakan kelas merujuk pada rancangan penelitian secara bertahap, yaitu “tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahapan – tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus”. Berikut ini disajikan gambar pentahapannya.

Moh Fajar Priatna, 2016

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODIFIKASI PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI KELAS XI SMKN 1 SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.1 Prosedur atau Tahapan PTK
(Sumber : Hidayat (2011, hlm. 65) Penelitian tindakan kelas)

G. Langkah – langkah Penelitian

Moh Fajar Priatna, 2016

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODIFIKASI PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI KELAS XI SMKN 1 SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti maka pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tindakan, pertama setelah mengetahui masalah dan mengidentifikasi, selanjutnya diikuti dengan pengamatan awal, kemudian perencanaan tindakan, lalu pelaksanaan tindakan, refleksi, dan perencanaan ulang yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Observasi awal

Observasi dilakukan pada awal peneliti turun ke lapangan. Maksud observasi ini ialah untuk mengidentifikasi permasalahan – permasalahan pembelajaran yang terkait dengan fokus masalah yang diteliti. Sebelum menerapkan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) dalam konteks penelitian, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ialah mencatat hal – hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di kelas XI- listrik 1 di SMK Negeri 1 Sumedang. Kemudian peneliti melihat lingkungan pendukung pembelajaran pendidikan jasmani di SMK Negeri 1 Sumedang, yang menurut peneliti cukup aman untuk melaksanakan proses pembelajaran, sarana dan prasarana cukup lengkap untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani namun adapun alat pembelajaran yang harus di modifikasi.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang teridentifikasi pada tahap observasi awal, selanjutnya peneliti membuat suatu perencanaan perbaikan pembelajaran. Semua informasi yang diperoleh dari hasil observasi awal dijadikan landasan untuk membuat suatu perencanaan pembelajaran untuk tindakan selanjutnya.

2. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil observasi tersebut diatas, semua permasalahan hasil observasi awal dijadikan landasan untuk membuat suatu perencanaan tindakan.

Perencanaan tindakan berikutnya dibuat berdasarkan hasil refleksi dari tindakan pelaksanaan pertama begitu seterusnya sampai permasalahan terselesaikan.

3. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Setelah perencanaan pertama dibuat, selanjutnya dilaksanakan tindakan pertama. Sesuai dengan langkah – langkah dalam penelitian tindakan kelas bahwa hasil tindakan pertama harus dilakukan refleksi. Hasil refleksi dijadikan sebagai dasar untuk membuat perencanaan dan pelaksanaan tindakan kedua.

4. Refleksi (*reflection*)

Merefleksikan permasalahan terhadap semua data yang diperoleh, sebelum perencanaan baru dibuat atau mengidentifikasi permasalahan yang baru dari hasil yang didapatkan pada siklus pertama. Setelah itu hasil refleksi dibuatkan dalam perencanaan kedua untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

H. Rencana Tindakan Penelitian

Hidayat (2011, hlm. 89) mengemukakan bahwa “dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti adalah guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani, sedangkan observator adalah guru pendidikan jasmani dari sekolah tempat dilaksanakannya penelitian, kemudian peneliti dan observator bertugas menyampaikan rancangan program penelitian tindakan kelas mulai dari perencanaan tindakan sampai penyusunan laporan.” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peneliti dikatakan sebagai guru olahraga dan observator ialah guru dari SMK Negeri 1 Sumedang. Beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observator diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- a) Menyiapkan rencana program pembelajaran untuk setiap pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran, termasuk didalamnya membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games for understanding*.
- b) Menyiapkan alat dan perlengkapan pembelajaran yang dibutuhkan.

Moh Fajar Priatna, 2016

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODIFIKASI PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI KELAS XI SMKN 1 SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c) Membuat lembar observasi tertulis maupun menggunakan alat elektronik (kamera) untuk mendokumentasikan fakta – fakta dan data – data penting yang diambil selama proses pembelajaran langsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran pada tahap berikutnya.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berperan sebagai pengajar dan akan dibantu oleh seorang observator, yaitu guru pendidikan jasmani Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sumedang. Langkah – langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu :

- a) Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua tindakan atau pertemuan. Rangkaian siklus dan tindakan dilaksanakan selama dua minggu, jadi setiap minggu dilaksanakan dua kali tindakan atau pertemuan.
- b) Peneliti berencana menerapkan pembelajaran melalui model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) yang dimodifikasi dengan isi materi mengacu pada masalah taktik, pergerakan, dan penampilan keterampilan dalam permainan Futsal yang telah di buat oleh Sucipto (2015, hlm. 107) seperti yang di bawah ini,

Tabel 3.2
Masalah Taktik, Gerak, dan Keterampilan Dalam Futsal

Masalah Taktik	Gerak tanpa bola	Gerak dengan bola
<i>Skoring</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan penguasaan bola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendukung pembawa bola. • Menggunakan target seorang pemain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Operan pendek dan jauh. • Kontrol kaki, paha,

Moh Fajar Priatna, 2016

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODIFIKASI PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI KELAS XI SMKN 1 SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<ul style="list-style-type: none"> • Menyerang gawang. • Menciptakan ruang serangan. • Menggunakan ruang serangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan menyilang. • Lari <i>overlapping</i>. • Timing lari ke gawang, ,menutup. 	<p>dada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menembak, menutup, membalik. • Operan pertama, oper dan lari. • Permainan menyilang. • Lari <i>overlapping</i>. • <i>Dribbling</i> melebar, 1 vs 1, menyilang, heading, <i>depthshielding</i>.
<p><i>Mencegah terjadinya skor</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertahanan ruang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Marking, menekan, menjaga serangan balik, memperlambat, menutup, <i>recovery runs</i>. • Posisi menangkap, menangkap dan melempar bola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyapu bola.

<ul style="list-style-type: none"> •Pertahanan gawang. •Memenangkan bola. 		<ul style="list-style-type: none"> •Menangkap bola, menerima bola, shot, <i>stopping</i>, membagi bola. •<i>Tacking-blocking, dan sliding.</i>
<p><i>Memulai permainan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lemparan kedalam (menyerang dan bertahan) • Tendangan penjur (menyerang dan bertahan) • Tendangan bebas (menyerang dan bertahan) 		

Tabel 3.3
Tingkat Kompleksitas Taktik dalam Futsal

Masalah taktik	Level kompleksitas taktik				
	I	II	III	IV	V
Skoring <ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan penguasaan bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Operan dan kontrol bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendukung 		<ul style="list-style-type: none"> • Operan jauh. • Kontrol paha, dada. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Menyerang gawang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Shooting 	<ul style="list-style-type: none"> • Tendangan balik 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain target 		
<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan ruang serangan. 			<ul style="list-style-type: none"> • Operan pertama 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Overlap</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Operan menyilang.
<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan ruang dalam serangan. 				<ul style="list-style-type: none"> • Luas <i>dribbling</i>, <i>hedging</i> silang. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Depth</i> lari.
Mencegah serangan. <ul style="list-style-type: none"> • Pertahanan ruang 		<ul style="list-style-type: none"> • Marking, menekan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjaga serangan balik 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyapu bola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperlambat, menutup

					, melapis.
<ul style="list-style-type: none"> •Pertahanan gawang. •Memenangkan bola 		<ul style="list-style-type: none"> •Posisi menangkap, menerima, lemparan bola. 	<ul style="list-style-type: none"> •<i>Tackeling, bloke, poke.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tackling, slide.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Markng, saved, kicking.</i>
<i>Memulai permainan.</i> <ul style="list-style-type: none"> •Lemparan. ke dalam 	<ul style="list-style-type: none"> •Lemparan ke dalam 				
<ul style="list-style-type: none"> •Tendanga penjuru. 	<ul style="list-style-type: none"> •Tendangan pendek. 		<ul style="list-style-type: none"> •Gawang dekat. 		<ul style="list-style-type: none"> • Gawang jauh.
<ul style="list-style-type: none"> •Tendangan bebas. 			<ul style="list-style-type: none"> •Menyerang. 		<ul style="list-style-type: none"> • Bertahan .

- c) Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

3. Tahap Pengamatan atau Observasi

Tahap pengamatan atau observasi ini ialah tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tahap ini ditujukan untuk

Moh Fajar Priatna, 2016

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODIFIKASI PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI KELAS XI SMKN 1 SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi. Proses perekaman data atau pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi partisipatif, dan tes hasil belajar keterampilan permainan Futsal.

4. Tahap Analisis dan Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dan refleksi terhadap semua data yang diperoleh dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah penelitian yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMK Negeri 1 Sumedang melalui penerapan model pembelajaran TGFU pada permainan Futsal.

I. Data dan Cara Pengambilannya

a. Sumber Data

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari :

- 1) Siswa kelas XI Listrik 1 SMK Negeri 1 Sumedang, yang mengikuti pembelajaran permainan Futsal menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU).
- 2) Guru atau peneliti yang mengajar aktivitas permainan Futsal dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU).
- 3) Sekolah SMK Negeri 1 Sumedang yang menjadi tempat penelitian.

b. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

1) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa catatan dan dokumentasi yang diperoleh dari :

- a) Rencana Program Pembelajaran (RPP)
- b) Catatan lapangan
- c) Dokumentasi (foto kegiatan penelitian)

2) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi terhadap keterampilan siswa yang mengikuti proses pembelajaran permainan Futsal.

c. Cara Pengambilan Data

- 1) Data kualitatif didapat melalui analisis dan sintesis terhadap
 - a) Data hasil belajar didapat dari rencana program pembelajaran (RPP)
 - b) Data tentang situasi belajar mengajar pada saat pelaksanaan didapat dari RPP dan catatan lapangan
 - c) Data dokumentasi (foto kegiatan penelitian) didapatkan saat proses belajar mengajar.
- 2) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi terhadap keterampilan siswa khususnya dalam proses belajar mengajar permainan Futsal.

J. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan variabel yang akan diukur, maka beberapa alat ukur atau instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Jenis instrumen observasi yang akan digunakan adalah observasi partisipatif, yaitu suatu proses observasi langsung yang dilakukan dimana observer berada bersama subjek yang diteliti. Dalam teknik observasi ini, peneliti membuat pedoman observasi tes keterampilan bermain Futsal secara terstruktur untuk mengukur hasil belajar keterampilan bermain Futsal.

2. Dokumentasi

Dalam pelaksanaan kegiatan, peneliti menggunakan kamera untuk mendokumentasikan saat proses penelitian berlangsung yang mana akan menjadi gambaran tentang apa yang terjadi saat proses penelitian.

3. Catatan Lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Tabel 3.4
Format Catatan Lapangan

Identifikasi Permasalahan	Alternatif pemecahan masalah

4. Keterampilan Bermain Futsal

Penulis menggunakan instrumen penelitian berupa tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan game/*Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Arikunto dalam Rohman (2015, hlm. 33) menjelaskan bahwa “tes merupakan suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang objektif tentang hasil belajar siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung”. Adapun tes yang akan digunakan peneliti adalah yang dikembangkan oleh :

Metzler (2000) dalam Rohman (2015, hlm. 33) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.

2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPBB. Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPBB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPBB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang akan diberikan pada saat itu.

Dalam penelitian ini untuk mengamati penampilan bermain Futsal pada siswa, Sucipto (2015, hlm. 103) sebagai contoh, dalam pembelajaran futsal, guru pendidikan jasmani hanya mengambil beberapa komponen saja, seperti komponen *decision making*, *skill execution* dan *support*. Sedangkan komponen yang lainnya di anggap cukup terwakili. Adapun penjabarannya terdapat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.5
Pengamatan Penampilan Bermain

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi-situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakan.
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	Memberikan dukungan kepada teman seregunya baik pada saat bertahan maupun menyerang.

Tabel 3.6
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
Dst							
Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien							
Sumber : Griffin, Mitchell, and Oslin dalam Metzler (2000)							

Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk lima macam aspek yang dinilai :

Moh Fajar Priatna, 2016

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODIFIKASI PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI KELAS XI SMKN 1 SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + Jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + Jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + Jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
2. Standar Mengambil Keputusan (SMK) = Jumlah mengambil keputusan tepat : Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar Keterampilan (SK) = Jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien.
4. Standar Memberikan Dukungan (SMD) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat : Jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat.
5. Penampilan bermain = (SMK + SK + SMD) : 3

A. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah apabila dalam penelitian terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan bermain Futsal pada siswa, yang dalam penilaian dinyatakan dalam format observasi penilaian GPAI yang telah dibuat, dan acuan keberhasilan dalam penilaian ini jika penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh guru pendidikan jasmani SMK Negeri 1 Sumedang untuk kelas XI yaitu 70%.

B. Teknik Analisis Data

Analisis data akan dilakukan dengan mempergunakan teknik analisis data kuantitatif dalam bentuk prosentase. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- 1) Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis, memaknai, menerangkan dan menyimpulkan.
- 2) Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan pengklasifikasian. Hasil yang diperoleh berupa pola – pola dan kecenderungan –kecenderungan yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk kuantitatif. Kemudian untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

Moh Fajar Priatna, 2016

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN FUTSAL MELALUI MODIFIKASI PERATURAN PERMAINAN FUTSAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI KELAS XI SMKN 1 SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mencari nilai rata-rata (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicapai

\sum = Jumlah

x_i = Nilai data

n = Jumlah sampel

1. Mencari Nilai Persentase

$$P = \frac{\sum f}{n.K} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persen f = Jumlah Nilai yang diperoleh

n = Jumlah Siswa K = Jumlah Skor Maksimal

\sum = Jumlah 100% = Bilangan Tetap

3) Menyimpulkan dan memverifikasi.